PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANTAR PERSONAL SISWA KELAS X TSM DI SEKOLAH SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar SarjanaPendidikan (S.Pd.)

Pada Jurusan Bimbingan Konseling UN PGRI Kediri

Oleh:

MOHAMMAD SJAIFUL AZIZ
NPM: 12.1.01.01.0021

PROGRAM STUDI BIMBINGANKONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNPGRI KEDIRI
2016

Skripsi oleh:

MOHAMMAD SJAIFUL AZIZ
NPM: 12.1.01.01.0021

Judul :

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANTAR PERSONAL SISWA KELAS X TSM DI SEKOLAH SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan Bimbingan Konseling
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 10 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Endang Ragil W.P, M.Pd.	**Ikke Yuliani Dhian, M.Pd.**
NIDN.0726125801	**NIDN.0726079001**

ii

Skripsi oleh:

MOHAMMAD SJAIFUL AZIZ
NPM: 12.1.01.01.0021

Judul:

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANTAR PERSONAL SISWA KELAS X TSM DI SEKOLAH SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal: 5 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Dra. Endang Ragil W.P, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Atrup, M.Pd., M.M.
3. Penguji II : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN.0716046202

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANTAR PERSONAL SISWA KELAS X TSM DI SEKOLAH SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Mohammad Sjaiful Aziz
12.1.01.01.0021
FKIP – Bimbingan Konseling
Aziz_boy49@gmail.com
Dra. Endang Ragil WP., M.Pd. dan Ikke Yuliani Dhian., M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Mohammad Sjaiful Aziz: Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Personal Siswa Kelas X TSM SMK PGRI 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016,Skripsi, Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, mengenai perkembangan teknologi *internet* khususnya perkembangan *game online* yang didominasi oleh usia pelajar khususnya siswa laki-laki sehingga peneliti merasa perlu mengadakan penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap perilaku komunikasi antar personal siswa dan penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 4 Kota Kediri hal ini dikarenakan mayoritas siswa SMK PGRI 4 Kota Kediri adalah laki-laki dan banyaknya siswa yang sering bermasalah dalam kurangnya etika berkomunikasi terhadap lingkungan disekitarnya karena terkena dampak bermain *game online* dan penelitian ini mengambil populasi kelas X TSM dengan sampel 30 siswa X TSM SMK PGRI 4 Kota Kediri untuk dijadikan obyek penelitian.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Adakah Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Personal Siswa Kelas X TSM di SMK PGRI 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015–2016?". Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui "Ada tidaknya korelasi pengaruh *game online* terhadap perilaku komunikasi antar personal pada siswa kelas X TSM di SMK PGRI 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016".

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik penelitian kausal komparatif. Dalam penelitian ini akan membagi siswa menjadi 2 kelompok yaitu kelompok siswa yang tidak bermain *game online* dan kelompok siswa yang bermain *game online*. Proses analisis menggunakan teknik analisis *Uji t Independent Test* dengan bantuan software *SPSS 16.0 for windows*. Obyek dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu tidak bermain *game online* (kelompok A) sebesar 18 siswa dan bermain *game online* (kelompok B) sebesar 12 siswa dari kelas X TSM SMK PGRI 4 Kota Kediri.

Hasil pengujian hipotesis dengan teknik *Uji t Independent Test* dengan bantuan *SPSS 16.0 For Windows* menunjukkan "Ada Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Personal Siswa Kelas X TSM SMK PGRI 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016" yang sangat signifikan. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Personal Siswa Kelas X TSM SMK PGRI 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016 ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} 16,698 lebih besar dari t_{tabel} 2,763 pada taraf signifikansi 1%.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan kepada guru mata pelajaran dan konselor sekolah untuk selalu memperhatikan perkembangan peserta didik khususnya mengenai etika dalam berkomunikasi peserta didik dan memberikan pengarahan mengenai dampak-dampak perkembangan teknolog.

Kata Kunci : Game Online, Perilaku Komunikasi Antar Personal.

I. LATAR BELAKANG

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial (Soetjiningsih, 1998). Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri (Ichurch& Stone dalam Hurlock, 2008). Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (game) dengan peraturan (Desmita, 2008).

Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung seperti congklak dan petak umpet. Sedangkan permainan yang dibuat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak tidak lagi mau bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti game online tersebut. Baik di handphone maupun dikomputer dengan menggunakan akses internet atau game online.

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umumnya. Sekarang ini banyak kita jumpai banyak distributor-distributor yang menawarkan produk-produk terbaru dari smartphone yang memfasilitasi akan adanya game online tersebut. *Smartphone* yang mempunyai spesifikasi untuk game sangat gampang untuk kita jumpai. Terlebih lagi harganya yang sangat terjangkau untuk semua kalangan umum, sehingga memudahkan untuk mempunyai *Smartphone* tersebut. Realita di lingkungan sekitar kita game online sangat mudah di jumpai dan keberadaannya

menjadi candu bagi beberapa orang.

Game online saat ini tidaklah sama dengan game yang diperkenalkan untuk pertama kalinya yang hanya bisa dimainkan di komputer saja dan hanya untuk 2 orang. Game online saat ini sudah bisa diakses melalui *Smartphone* yang mempunyai fitur lengkap untuk game dan dapat di akses dimanapun dan kapan pun juga, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses permainan tersebut.

Kemajuan teknologi memang membawa banyak dampak, mulai dari dampak positif hingga dampak negatif. Jika kita bisa menimbang antara positif dan negatif mungkin banyak positifnya, namun bagi setiap orang ada juga yang menganggap bahwa lebih banyak negatifnya dari pada positifnya. Karena berpengaruh terhadap perilaku siswa yang mengarah pada penyimpangan sosial.

Salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan oleh remaja saat ini akibat kecanduan game online antara lain masalah perilaku komunikasi antar personal terhadap lingkungan menjadi terganggu. Kebiasaan bermain game online yang terus menerus tanpa sadar remaja ini cenderung menjadi individualis, tidak menghiraukan kejadian-kejadian yang ada disekitarnya dan tidak mampu menyesuaikan diri terhadap lingungan akibat hanya terfokus pada permainannya sendiri. Perubahan perilaku tersebut mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain yang ada disekitarnya khususnya teman dan orang tua.

Problematika perilaku komunikasi antar personal

pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk kecanduan game online yang berkembang pada saat ini. Asumsi yang ada bahwa perilaku komunikasi antar personal berpengaruh dapat dilihat dilingkungan umum dari peserta didik dan gaya hidup masing-masing individu.

Hasil penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Hanover, Jerman (*http://www.beritajitu.com, 8 desember 2015*) mengatakan, game online bisa mengakibatkan kepribadian ganda. Seorang wanita yang sering maingame online tiap hari selama 3 bulan, dengan memainkan beberapa tokoh yang berbeda. Ternyata, tokoh-tokoh imajinasi itu mengambil alih kepribadiannya. Sehingga, wanita tersebut kehilangan kendali atas identitas dan kehidupan sosialnya. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri. Kehidupan nyata menjadi berantakan, seperti membuat orang menjadi bodoh, membuat orang terisolisir dengan lingkungan sekitar. Ini adalah efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga lupa akan kehidupan nyatanya, mengganggu kesehatan, mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit, jika terlalu sering akan menimbulkan pengaruh psikologis, menghayal dan pikiran yang selalu tertuju pada game adalah efek negatif yang ditimbulkannya, mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku, pemborosan, jika game online telah menjadi candu.

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat yang mengatakan bahwa bermain game online sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain *(http//psikologi Rahmat, diakses 29 april 2014).*

Penelitian sebelumnya dilakukan beberapa kali dalam sebuah karya ilmiah terutama skripsi. Peneliti membaca penelitian konsep diri dari Reza Trijaya Kusumah dari Unikom Bandung di tahun 2010 yang berjudul "Konsep Diri Pecandu Game Online (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online di Kota Bandung)". (Reza Trijaya Kusumah.2011. www.elib.unikom.ac.id[17/05/12]). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, studi . Obyek dari penelitian ini sebanyak 4 orang yang mengalami kecanduan game online. Hasil dari penelitian ini mendiskripsikan, dengan bermain game online mereka dapat mengetahui lebih banyak tentang suatu permainan, selain itu mereka mendapatkan banyak relasi didalam game online. Perasaan seorang pecandu game online mereka merasa lebih terhibur dengan bermain game online, karena dengan kehadiran game online didalam hidup mereka, selain itu mereka juga senang menghabiskan

waktu mereka untuk bermain game online. Seorang pecandu game online merasa lebih nyaman bermain di warnet dari pada bermain di rumah pribadi. Kecanduan game online memberikan dampak yang buruk terhadap kepribadian mereka, nilai yang merosot, waktu tidur yang kurang sehat, pola makan yang tidak teratur, dan juga merusak kondisi kesehatan yang sudah menjadi pecandu berat.

Di Sekolah SMK PGRI 4 Kediri Kelurahan Mojoroto Kecamatan Mojoroto berlokasi di Jl. KH. Achmad Dahlan/Mojoroto Gang.1 No.6 Kediri, peneliti menemukan sebuah permasalahan bahwa beberapa dari siswa di sekolah tersebut mengalami perubahan tingkah laku dalam berbicara dirasakan terganggu akibat dari permainan game online seperti pada saat jam istirahat terdapat siswa-siswa di sekolah itu sedang bermain game online tanpa menghiraukan lawan bicara lingkungan di sekitarnya dan lebih suka sibuk sendiri karena terfokus pada permainan itu.

Berdasarkan gejala-gejala atau fenomena yang telah disebutkan penulis tertarik ingin melakukan suatu penelitian ilmiah dengan judul "Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi Antar Personal Siswa kelas X TSM di sekolah SMK PGRI 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016".

II. METODE

Dalam penyelesaian penelitian ini maka peneliti menggunakan teknik penelitian *Kausal Komparatif* yaitu teknik penelitian sebab akibat yang membandingkan 2 kelompok siswa terhadap suatu pengaruh, dengan pendekatan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 4 Kota Kediri. Karena di SMK ini belum

pernah ada penelitian dengan judul yang sama.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X TSM SMK PGRI 4 Kota Kediri yang berjumlah 120 siswa dari 3 kelas.

Dengan sampel 25% dari populasi dengan jumlah siswa 30 siswa.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilaksanakan membuktikan bahwa ada pengaruh game online terhadap perilaku komunikasi antar personal pada siswa kelas X TSM SMK PGRI 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016 dengan perolehan koefisien korelasi sebesar t_{hitung} = 16,698 > t_{tabel} 2,763 dengan p = 0,000 (p < 0,05), maka hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang tidak bermain game online memiliki perilaku komunikasi antar personal yang tinggi dan sebaliknya siswa yang bermain game online memiliki perilaku komunikasi antar personal yang rendah.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ali, M., Asrori, M. 2010. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Cetakan Ke- 14 Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Chapter. 2012. *Definisi Game Online*. (Online). Tersedia :http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf, diunduh 15 Desember 2015.

Dayakisni, T., Hudaniah. 2012. *Psikologi Sosial* (Cetakan Ke-5 Edisi Revisi). Malang: UMM Press.

Harsono, M. 2014. *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan.* (Online). Tersedia: http://www.suryauniv-pengaruh-bermain game-

terhadap-perkembangan-remaja.com/pdf, diunduh 15 Desember 2015.

Henry, S. 2009. "Pengguna Game Online di Indonesia mencapai 6 Juta Pemain! Fantastis". (Online). tersedia: http://samuelhenry.com/pengguna-game-online-di-indonesia-mencapai-6-juta-pemain-fantastis, diunduh 29 Nopember 2015.

Heriyanto, T. (2009). *Remaja Dominasi Pengguna Internet Indonesia*. (Online). Tersedia:http://www.detikinet.com/read/2009/03/20/104823/1102372/398/remajadominasi-pengguna-internet-indonesia, diunduh 29 Nopember 2015.

Kartinah, E. 2008. *Mewaspadai Kecanduan Internet*. (Online). Tersedia di: http://www.mediaindonesia.com/data/pdf/pagi/2008-12/2008-12-24_17.pdf, diunduh 18 Desember 2015.

Mulyana, D. 2008. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Cetakan Ke-12). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rakhmat, J. 2012. *Psikologi Komunikasi* (Cetakan Ke-28). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cetakan Ke-20). Bandung: CV Alfabeta.

Trecy, W.S. 2013. *Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada*

Siswa SMP. (Online). Tersedia : http://www.galihunnes-perilaku-bermain-game-online.com/pdf, di unduh 18 desember 2015.